

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan dunia pembelajaran secara elektronik dan telah mengalami transformasi besar dalam beberapa dekade terakhir. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi pendorong utama perubahan ini. Penerapan e-learning atau pembelajaran elektronik memungkinkan akses pendidikan tanpa terbatas oleh batasan geografis, waktu, dan ruang. Platform pembelajaran daring, seperti platform kursus online dan aplikasi edukasi, memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk belajar sesuai dengan ritme dan jadwal mereka sendiri. Aplikasi mobile dan berbasis web juga telah membentuk cara pembelajaran di era digital. Siswa dapat mengakses materi pelajaran, latihan, dan sumber belajar dengan mudah melalui perangkat pintar mereka. Pembelajaran adaptif, di mana platform secara cerdas menyesuaikan konten dengan tingkat pemahaman siswa, juga menjadi ciri utama pembelajaran elektronik.

Peningkatan teknologi kecerdasan buatan dan realitas virtual semakin memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam. Pembelajaran elektronik tidak hanya mencakup pendidikan formal, tetapi juga pelatihan profesional dan pengembangan keterampilan. Meskipun perkembangan ini memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas pembelajaran, tantangan seperti kesenjangan akses teknologi dan kekhawatiran terkait keamanan data juga perlu diatasi. Dengan terus berkembangnya teknologi, dunia pembelajaran secara elektronik dan aplikasi terus menjadi pusat perhatian

dalam memajukan sistem pendidikan global. Perkembangan teknologi pembelajaran juga terjadi pada dunia pendidikan (Maritsa, 2021), khususnya dalam pembelajaran keberagaman hewan itu sendiri. Hewan-hewan beragam jenisnya, salah satunya hewan Mollusca. Penelitian tentang deskripsi dan klasifikasi pada hewan Mollusca secara elektroniki mencerminkan kemajuan dalam memahami dan mendokumentasikan keragaman hayati. Mollusca adalah filum hewan yang memiliki keanekaragaman yang tinggi Mollusca merupakan filum hewan yang mencakup sejumlah besar spesies dengan karakteristik umum seperti tubuh lunak mencakup berbagai kelompok seperti siput, kerang, dan gurita. Pembuatan media pembelajaran untuk hewan-hewan ini melibatkan penggunaan teknologi informasi dan aplikasi untuk mengorganisir, menyimpan, dan mengakses informasi terkait taksonomi dan karakteristik Mollusca. Aplikasi yang dikembangkan dalam konteks ini dapat mencakup basis data digital berupa google sites ***Google Sites merupakan aplikasi online yang diluncurkan google untuk pembuatan website kelas, sekolah, atau lainnya.***

Adanya *Google Sites* pengguna dapat menggabungkan berbagai informasi dalam satu tempat (termasuk video, presentasi, lampiran, teks, dan lainnya) yang dapat dibagikan sesuai kebutuhan pengguna. yang menyimpan informasi tentang taksonomi, morfologi, dan h abitat masing-masing spesies Mollusca. Aplikasi tersebut dapat diakses oleh peneliti, mahasiswa, dan masyarakat umum, memungkinkan mereka untuk menjelajahi dan memahami keragaman hewan ini secara lebih interaktif. Pentingnya pembuatan tata nama hewan Mollusca secara elektronik dalam bentuk media pembelajaran untuk mata kuliah keanekaragaman

hewan sangat signifikan (Sofyan, 2022). Media pembelajaran ini dapat menjadi alat yang efektif untuk memvisualisasikan informasi kompleks tentang taksonomi, morfologi, dan klasifikasi Mollusca. Dengan menggunakan teknologi elektronik, google sites dapat diakses secara daring, memungkinkan akses yang mudah dan cepat untuk mahasiswa di berbagai lokasi.

Selain itu, media pembelajaran elektronik dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran individual, seperti penyajian multimedia, animasi, dan interaktifitas. Ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap keragaman hewan Mollusca. Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran tidak lagi terbatas pada lingkup kelas tradisional, melainkan dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Secara keseluruhan, penelitian deskripsi dan klasifikasi hewan molusca secara elektronik memberikan kontribusi penting dalam mendukung pendidikan keanekaragaman hewan dengan cara yang inovatif dan inklusif. Mempersempit fokus penelitian pada Kawasan Perairan Bajo Sangkuang, terdapat beberapa hewan dari kelompok Mollusca yang telah umum dikenal, seperti siput gonggong, kerang bulu, cumi-cumi, dan sotong. Saat ini, belum ada informasi rinci yang tersedia mengenai aspek biologi dan ekologi dari hewan-hewan tersebut di Kawasan Perairan Bajo Sangkuang. Oleh karena itu, sangat penting untuk melakukan penelitian yang mendalam guna mengumpulkan data yang lebih komprehensif tentang karakteristik biologi dan ekologi dari hewan-hewan dalam kelompok Mollusca tersebut di kawasan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 22 Januari 2024, dan wawancara dosen pengampuh mata kuliah keanekaragaman hewan menyatakan bahwa pada

mata kuliah tersebut khususnya pada filum molusca masi menggunakan pembelajaran secara sederhana dan belum memanfaatkan google sites sebagai media pembelajaran pada mata kuliah keanekeragaman hewan . untuk itu maka peneliti berkeinginan untuk melakukan suatu penelitian dengan memanfaatkan google sites sebagai media pembelajaran pada mata kuliah keanekaragaman hewan dengan harapan semoga media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh dosen maupun mahasiswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut;

1. Media pembelajaran tentang deskripsi dan klasifikasi hewan molusca di perairan bajo sangkuang berbasis google sites belum pernah digunakan
2. Dalam materi pada mata kuliah keanekaragaman hewan , untuk menjelaskan deskripsi dan klasifikasi yang disusun secara sederhana dan terkesan kurang menarik, dan kurang sesuai dengan karakter mahasiswa saat ini

## **C. Batasan Masalah**

Untuk mengatasi meluasnya permasalahan, maka dibuat batasan masalah untuk penelitian ini, yaitu;

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran deskripsi dan klasifikasi hewan molusca yang berbasis *google sites*
2. Penelitian ini dilakukan menggunakan pengembangan metode 4D yang memiliki empat tahapan meliputi analisis (*Define*), desain (*design*),

pengembangan (*development*) dan penyebaran (*disseminate*). Namun dalam penelitian ini tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan, hanya dibatasi sampai pada tahap pengembangan (*develop*) karena media pembelajaran yang dikembangkan masih merupakan uji coba untuk menguji kelayakannya

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fenomena penelitian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini ialah:

1. Apa saja jenis filum *mollusca* yang terdapat di perairan bajo sangkuang sebagai bahan media pembelajaran yang termuat dalam Aplikasi *google sites*?
2. Bagaimana hasil validasi Deskripsi dan klasifikasi jenis filum *mollusca* di perairan Bajo Sangkuang yang termuat dalam Aplikasi *google sites* sebagai media pembelajaran?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah;

1. Untuk mengetahui Apa saja jenis filum *mollusca* yang terdapat di perairan bajo sangkuang sebagai bahan media pembelajaran yang termuat dalam Aplikasi *google sites*
2. Untuk mengetahui hasil validasi Deskripsi dan klasifikasi jenis filum *mollusca* di perairan Bajo Sangkuang yang termuat dalam Aplikasi *Google sites sebagai* media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* pada mata kuliah keanekaragaman hewan.

## **F. Manfaat Penelitian**

### a) Manfaat Teoritis

#### 1) Kontribusi Terhadap Pemahaman Keanekaragaman Hewan

Penelitian ini akan memberikan kontribusi teoritis dengan memperkaya pemahaman tentang keanekaragaman hewan, khususnya dalam konteks hewan Mollusca di Kawasan Perairan Bajo Sangkuang. Data dan informasi yang dikumpulkan melalui penelitian ini dapat menjadi sumbangan penting terhadap literatur ilmiah dan kekayaan pengetahuan taksonomi, morfologi, hewan Mollusca.

#### 2) Pengembangan Model Pembelajaran Elektronik dalam Pendidikan Biologi

Penelitian ini dapat menyediakan dasar untuk mengembangkan model pembelajaran elektronik yang inovatif dalam pendidikan biologi. Dengan mengeksplorasi penggunaan teknologi informasi dan aplikasi dalam pembuatan tata nama hewan Mollusca, hasil penelitian ini dapat menjadi landasan teoritis untuk memperbarui dan meningkatkan strategi pembelajaran di bidang biologi.

### b) Manfaat Praktis

#### 1) Pengembangan Sumber Belajar Elektronik

Penelitian ini dapat menghasilkan aplikasi dan sumber belajar elektronik yang dapat digunakan secara praktis dalam meningkatkan aksesibilitas dan kualitas pembelajaran tentang hewan Mollusca. Sumber belajar tersebut dapat bermanfaat bagi mahasiswa, peneliti, dan masyarakat umum yang

tertarik memahami lebih lanjut tentang keragaman hewan di Kawasan Perairan Bajo Sangkuang.

- 2) Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Kawasan Perairan Bajo Sangkuang  
Implementasi media pembelajaran elektronik dapat memberikan manfaat praktis dengan meningkatkan kualitas pembelajaran keanekaragaman hewan di Kawasan Perairan Bajo Sangkuang. Siswa dan mahasiswa dapat memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai alat yang interaktif dan informatif untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap tata nama dan karakteristik hewan Mollusca, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada konservasi dan keberlanjutan ekosistem di wilayah tersebut